

Ludus. Juegos de la antigua Roma y juegos modernos para Latín, Griego y Cultura Clásica

Fernando Lillo Redonet

IES San Tomé de Freixeiro, Vigo
ferlillore@yahoo.es



Recepción: 18/9/2011

Resumen

En este trabajo perseguimos un doble objetivo. Por un lado queremos incentivar la puesta en práctica en el aula y fuera de ella de los juegos con los que jugaban los antiguos griegos y romanos de forma que constituyan una actividad lúdica y formativa buscando una inmersión cultural en el mundo clásico. Por otro lado ofrecemos una selección personal de varios juegos modernos que contribuyen de manera efectiva a que el alumnado conozca diversos aspectos culturales y lingüísticos de la civilización grecorromana.

Palabras clave: juegos romanos, didáctica, inmersión cultural, civilización clásica.

1. Introducción¹

El objetivo de este trabajo es doble. Por un lado pretende invitar a la puesta en práctica, en el aula y fuera de ella, de los juegos con los que jugaban los antiguos griegos y romanos presentándolos como una actividad no sólo lúdica sino también formativa, por cuanto suponen una inmersión cultural en el mundo clásico. Por otro lado reseña una serie de juegos modernos creados con intención didáctica para hacer más atractivo al alumnado el conocimiento de la cultura y las lenguas clásicas.

En el primer caso ofrecemos una bibliografía de apoyo para quien desee introducirse en el tema y además citamos diversas experiencias prácticas que se están llevando a cabo en diversos lugares de nuestro país pudiendo afirmar que en ese aspecto alcanzamos ya el nivel europeo donde este tipo de actividades tienen una tradición consolidada en museos y centros de enseñanza.

En el segundo caso los juegos modernos comentados están seleccionados de un modo más subjetivo por cuanto sólo incluyo los que he considerado más útiles en mi práctica docente habitual.

2. Los juegos de griegos y romanos y su uso didáctico en el aula y fuera de ella

En los últimos años se ha ido formando una bibliografía científica y didáctica sobre los juegos y juguetes de griegos y romanos que nos proporciona información abundante para el conocimiento y puesta en práctica de este tipo de juegos. Los estudios de Salza

¹ Una presentación en PowerPoint que sirvió de apoyo a mi intervención en el encuentro Paideia puede verse en <http://fernandolillo.blogspot.com/2011/09/juegos-romanos-y-juegos-modernos-para.html> [fecha de consulta: 19/7/2012].

Prina Ricotti (1995), Fittà (1997), Da Ponte (1999) y De' Siena (2009) aportan con rigor científico imágenes de objetos arqueológicos y las principales referencias de las fuentes grecolatinas. Contamos, además, con los trabajos de Rieche (1994), Lillo Redonet (2004), Jiménez Sales et al. (2005) y De' Siena (2010) que inciden en el aspecto didáctico de los juegos griegos y romanos estableciendo un catálogo de juegos y explicando las posibles formas prácticas de jugarlos por niños, jóvenes y adultos. Estos últimos trabajos actúan como verdaderos manuales de los diversos juegos.

Por otro lado se han realizado diversas experiencias prácticas en colegios e institutos que hacen muy sencilla la imitación y mejora de las mismas para todo aquel que esté interesado en incorporar este tipo de actividades a su práctica docente. Los pioneros de la recreación de juegos griegos y romanos han sido los integrantes del Camp d'Aprenentatge de la Ciutat de Tarragona con su taller «Juguem com jugaven les nenes i els nens de Tàrraco»² que mediante el préstamo de un libro de instrucciones y de reproducciones de juegos romanos permite su uso en los propios centros educativos. También realizan una gran jornada de juegos romanos en el que se implican multitud de escolares en el marco del festival Tarraco Viva. En los Ludi Saguntini, gestionados por la asociación Ludere et Discere, se ofrece año tras año un taller de juegos romanos cuyo cuaderno didáctico puede descargarse en internet.³

Más centradas en el alumnado de secundaria y bachillerato son las experiencias que yo mismo he llevado a cabo en mi centro: el IES San Tomé de Freixeiro (Vigo, Pontevedra). A lo largo de varios años he experimentado diversos juegos griegos y romanos con alumnos de bachillerato de adultos, 1º, 3º y 4º de ESO, y bachillerato diurno, lo que prueba que los juegos romanos son adecuados para todas las edades. En los bachilleratos de adultos y diurno se hizo dentro de la materia de Latín I, en 3º y 4º de ESO en Cultura Clásica y Latín, mientras que en 1º de ESO se jugó en Ciencias Sociales puesto que Grecia y Roma formaban parte del temario del último trimestre. Las experiencias consistían en una sesión de juegos en el exterior,⁴ en el montaje de un taller-exposición de juegos de interior y en una actividad que ofrecía al alumnado de todo el centro una serie de juegos de rápida ejecución en el tiempo de recreo.⁵ En este último caso eran los propios alumnos de Latín y Cultura Clásica los que enseñaban algunos juegos a sus compañeros.

También de ESO es la experiencia de Margalida Capellà con alumnado del IES Cristòfol Ferrer.⁶ Otra actividad destacable son los *Ludi Romani* de la Magna Celebratio de Badalona que son fruto del proyecto colaborativo en red del blog *Aracne fila i fila* y están organizados por Teresa Devesa (IES Isaac Albéniz, Badalona), Margalida Capellà (IES de Premià de Mar) y Jordi Rincón (Escola Vedruna-Gràcia, Barcelona).⁷

Creo firmemente que uno de los puntos de mayor utilidad a la hora de jugar a los juegos romanos antiguos es que ayudan a realizar una inmersión cultural en el mundo

² Puede descargarse una versión del libro con instrucciones sobre los juegos en esta URL: <<http://cdataragona.net/publicacionspublications/tarraco-a-lepoca-romanatarraco-a-lepoca-romana/juguem-com-jugaven-les-nenes-i-els-nens-de-tarraco>> [fecha de consulta: 19/7/2012].

³ <http://dl.dropbox.com/u/20413958/Cuadernos/juegos_castellano.pdf> [fecha de consulta: 19/7/2012].

⁴ <<http://fernandolillo.blogspot.com/2009/06/juegos-romanos-en-el-ies-san-tome-de.html>> [fecha de consulta: 19/7/2012].

⁵ Ambos tipos de actividad pueden consultarse en <<http://fernandolillo.blogspot.com/2009/04/taller-de-juegos-romanos-de-vicus.html>> [fecha de consulta: 19/7/2012].

⁶ <<http://blocs.xtec.cat/elfildelesclassiques/2009/06/10/jocs-romans-per-acabar-leso/>> [fecha de consulta: 19/7/2012].

⁷ <<http://blocs.xtec.cat/aracnefilaifila/2010/05/02/ludi-romani-a-la-magna-celebratio-mmx/>> [fecha de consulta: 19/7/2012].

clásico. El jugar como los antiguos romanos nos pone en contacto con las diversiones de un pueblo y con las costumbres de los emperadores, grandes aficionados al juego y también grandes tramposos. Si presentamos estos juegos junto con algunos textos clásicos en los que se habla de los personajes concretos que los jugaron podremos sentirlos más cerca y rebajar un poco la «majestad» de Augusto o Claudio. Además, si la experiencia se combina con las que se llevan a cabo sobre vestimenta o cocina romana, la inmersión cultural puede ser completa.

La era de la videoconsola, del iPod e internet y la supresión en las ciudades de muchos espacios verdes o abiertos ha provocado que niños y jóvenes tiendan a jugar en el interior de sus casas y que muchos juegos de sus padres y abuelos estén ahora en desuso. Uno de los objetivos de la utilización de los juegos romanos, sobre todo los que pueden realizarse al aire libre, es precisamente presentar alternativas de ocio a los estudiantes; de un tipo de ocio casi desconocido, pero que en cuanto se prueba puede suscitar interés. La prueba de fuego del éxito de experiencias de este tipo es que los que han jugado a estos juegos sientan el deseo de transmitirlos a su vez a sus compañeros.

Una pregunta que puede hacerse al alumnado antes de jugar para que reflexione sobre el devenir histórico y sobre el modo en que es posible conocer la vida y costumbres de los hombres de la Antigüedad es: ¿cómo podemos saber a qué y cómo jugaban los antiguos romanos? Para responder a esta cuestión debemos presentarles tres fuentes de información: fuentes escritas en griego o latín, hallazgos arqueológicos y comparación con juegos actuales.

Una primera fuente la constituyen los escritos de autores antiguos que pueden clasificarse en dos apartados: tratados sobre los juegos y referencias a diversos juegos en obras literarias. En la Antigüedad existían tratados sobre los variados juegos romanos como los de Suetonio, que escribió sobre los juegos de los niños griegos y romanos, o el del emperador Claudio, sobre los dados. Desgraciadamente estas obras no se han conservado. Sí han llegado hasta nosotros, en cambio, las noticias que nos da un autor llamado Pólux que escribió en griego una obra titulada *Onomasticón* (166-176 d. C.) en cuyo libro IX encontramos referencias a muchos juegos, indicando someramente algunas reglas. Por otro lado, en las obras literarias de muchos autores latinos (Varrón, Horacio, Ovidio, Marcial, San Isidoro de Sevilla...) se encuentran menciones a diversos juegos, pero su aparición en contextos diferentes, y a veces su oscuridad o contradicciones, dificultan una interpretación correcta. Por eso con frecuencia, según el investigador, se relaciona un mismo texto con juegos distintos.

Si se juega en la materia de Latín es útil que practiquen su conocimiento de la lengua traduciendo algunos tableros de *duodecim scripta*, el texto de la *turricula* de Bonn o algún texto sencillo relativo a los juegos escritos por algún autor clásico como Ovidio o Marcial para que ellos mismos vean la importancia de las fuentes escritas.

Las fuentes escritas se complementan con los hallazgos arqueológicos, que nos han proporcionado diversos objetos que pueden clasificarse como juguetes o tableros de juego encontrados a lo largo y ancho del Imperio Romano. También han llegado hasta nosotros diversas escenas de juegos en pinturas de cerámicas griegas, en relieves de sarcófagos, en estatuas o en frescos parietales. A estos hallazgos se les han aplicado los conocimientos que proporcionan los textos, quedando muchos de ellos sin explicar satisfactoriamente al no poder ser aclarados por las fuentes escritas. Sucede que a veces se encuentran objetos de los que no tenemos referencia escrita alguna o que aparecen tableros de juego a los que no podemos aplicar ninguno de los datos conocidos existiendo controversias entre los investigadores para decidir a cuál se refieren. Es una actividad recomendable mostrar al alumnado fotografías o dibujos de alguno de estos hallazgos

arqueológicos para que ellos mismos puedan experimentar la dificultad de interpretación desafiándoles incluso a que aventuren ellos alguna hipótesis.

Al no conservarse los tratados de juegos, se recurre en ocasiones, como tercera fuente, a la comparación con juegos existentes hoy en día para reconstruir las reglas perdidas. Esto resulta particularmente satisfactorio cuando se compara el *duodecim scripta* o el *tabula* con el juego del backgammon, o el juego del molino antiguo con el actual juego del molino o el alquerque de nueve. La conjunción de estos tres elementos hace que puedan reconstruirse algunos juegos romanos, siempre teniendo en cuenta que no hay seguridades absolutas y que en ocasiones las hipótesis de juego aducidas por los investigadores citados más arriba pueden no ser coincidentes. En esto caben pues dos posturas: decir que no podemos jugar estos juegos porque no hemos conservado reglas estrictas y fiables al cien por cien, o bien optar por hacer las conjeturas necesarias e intentar jugarlos, al menos de un modo aproximado. Lógicamente la segunda postura es la más útil para lo que nos ocupa y así ha sido percibida por los autores aludidos más arriba que se han dedicado a publicar libros de tipo manual con instrucciones concretas para cada juego.

Pero, ¿qué juegos son especialmente útiles para el aula o para experiencias fuera de ella en lugares como el patio de recreo o el gimnasio? La lista de juegos romanos es variada y puede ser larga,⁸ así que me ceñiré aquí a los juegos que considero más productivos. Para quien no desee sacar al alumnado fuera del aula hay suficientes juegos de tablero romanos que pueden utilizarse dentro de ella. Uno de los más sencillos y que llama mucho la atención puesto que no suelen conocerlo es el «tres en raya circular». Cada jugador tiene tres fichas. En una primera fase las coloca una por turno intentando formar tres en raya. Si no lo ha conseguido se pasa a la segunda fase que consiste en ir moviendo las fichas por turno a los puntos adyacentes intentando colocar tres en raya. Para un juego rápido puede considerarse que es posible hacer tres en raya con los puntos exteriores del círculo. Debe moverse aunque el movimiento perjudique al que lo efectúa (la ficha que ocupe la posición central también puede moverse). También es posible jugar moviendo las fichas a cualquier espacio libre. En ese caso el juego debe ser rápido porque sólo puede perderse por error o despiste.

Por su facilidad de aprendizaje utilizo con frecuencia el *tabula* (una simplificación del *duodecim scripta*).

En la adaptación que propongo se juega con cinco fichas cada jugador siendo el objetivo que entren en el tablero en la casilla I y salgan por la XXIV. Al principio de la partida ninguna ficha se encuentra en el tablero. Se las introduce en las casillas según la puntuación de dos dados tirados a la vez. Cada uno juega por turno y avanza las casillas indicadas por la puntuación de los dos dados. Las cifras pueden ser utilizadas separadamente o sumadas. Por ejemplo, si se saca 1 y 4 puede elegirse entre avanzar una ficha 5 casillas o dos fichas (una 1 casilla y la otra 4).

Solo puede ocuparse una casilla si está vacía o si está ocupada por una o más de las fichas del jugador que pretende ocuparla. En este caso no hay límite para las fichas que pueden ocupar una casilla. Si está ocupada por una ficha del oponente, la ficha del oponente es retirada del tablero y éste debe introducirla de nuevo en el mismo antes de poder mover alguna de sus otras fichas.

Es posible que la posición de las fichas del oponente impida el movimiento que uno desee o produzca que uno no pueda moverse. Siempre que exista posibilidad de mover una ficha debe moverse. Si no existe lugar donde mover, el turno pasa al otro jugador.

⁸ Para catálogos de juegos romanos y sus reglas, ver Rieche (1994) en alemán, Lillo Redonet (2004) en castellano, Jiménez Sales et al. (2005) en catalán y De' Siena (2010) en italiano.

Los jugadores deben sacar sus fichas del tablero obteniendo una puntuación que rebase la casilla XXIV (no es necesario obtener la puntuación exacta). Gana el jugador que saque el primero todas sus fichas del tablero a través de la casilla XXIV.

Cuando ya se domina el *tabula* se pueden utilizar más fichas o pasar a los tableros del *duodecim scripta* que pueden crear los propios alumnos.⁹

Otros juegos de tablero interesantes son el juego del molino circular o el alquerque de nueve.

También en el aula es posible jugar a los dados y a las tabas utilizadas como dados. Si se emplean reproducciones, el efecto de inmersión estará mejor conseguido. Estos juegos de azar eran los favoritos de los romanos adultos (Lillo Redonet 2006). La numeración de los dados era igual a la que tenemos actualmente de forma que cada cara y su opuesta suman 7: 1-6, 2-5, 3-4. Solían usarse dos o tres dados. Los jugadores ponían las reglas antes de comenzar cada partida: sacar el número más alto, o por el contrario, el más bajo; sacar ciertos números acordados previamente... Algunos consideraban que la mejor tirada era la que sacaba seis en los tres dados. Se la llamaba «tirada de Venus». La peor sería sacar tres unos. En el caso de las tabas se asignaba a cada una de sus caras un valor determinado. La cara cóncava valía 3 (*ternio*), la convexa 4 (*quaternio*); las caras laterales valían 1 (*unio* o *canis* ‘perro’, cara más lisa) y 6 (senio, cara más sinuosa y terminada en una especie de pico). Para este tipo de juego se utilizan cuatro tabas. La mejor tirada era sacar cuatro valores diferentes y recibía el nombre de «tirada de Venus» (*iactus Veneris*).

Suelo utilizar estos juegos de tablero y los dados con cubilete y *turricula* en el contexto de una recreación de las fiestas Saturnales, justo cuando se han realizado las pruebas de la primera evaluación y aún no han llegado las vacaciones navideñas.¹⁰ Con ello la inmersión cultural es mayor al insertar los juegos romanos en el momento en que estaban permitidos (Lillo Redonet 2006, 36-39). Otra faceta didáctica de los juegos de tablero es que el alumnado puede crear sus propios tableros en papel, cartulina e incluso barro inspirándose en los hallazgos arqueológicos.

Otros juegos dentro del aula pueden ser *caput aut navis* («cabeza o nave»; nuestro clásico cara o cruz), par/impar, la morra o el puzzle conocido como *Locus Archimedi* (juego de Arquímedes) también llamado *Stomachion*.¹¹

El patio de recreo o el gimnasio son los lugares ideales para los juegos de pelota, desde el *trigon* (tres jugadores formando un triángulo se pasan la pelota unos a otros), el *harpastum* (parecido al rugby), los juegos de efedrismo (o llevar a cuestras), los juegos con los ojos cerrados o el juego de la *orca*, que consiste en intentar introducir tabas o nueces en un recipiente (por ejemplo una reproducción de ánfora o vasija romana) desde una distancia convenida.

Dentro de los juegos de exterior el juego de la letra *Delta* tiene gran aceptación entre el alumnado. Puede jugarse con nueces, tabas o canicas (en esta explicación y el dibujo se usan nueces). Se dibuja en el suelo un triángulo similar a la letra delta mayúscula dividido en diez secciones numeradas con los números romanos de I a X y se traza una línea a unos dos metros del dibujo (esta distancia puede ser modificada a gusto de los jugadores).

⁹ Ejemplo de tablero de *ludus duodecim scriptorum* en <<http://bastelbogen-online.de/Bastelbogen/31.html>> [fecha de consulta: 19/7/2012].

¹⁰ Fotografías de la experiencia en <<http://fernandolillo.blogspot.com/2008/12/juegos-de-las-saturnales-en-latn-4eso.html>> y <<http://fernandolillo.blogspot.com/2009/12/saturnales-2009.html>> [fecha de consulta: 19/7/2012].

¹¹ <<http://fernandolillo.blogspot.com/2008/06/stomachion-o-loculus-archimedi-el.html>> [fecha de consulta: 19/7/2012].

El primer jugador lanza desde ese lugar cinco nueces. Se puntuarán las que caigan en alguna de las subdivisiones de acuerdo con el número asignado a cada una. En caso de que caigan en la línea que separa dos espacios, los jugadores deberán establecer entre ellos qué puntuación se le atribuye según la colocación de la nuez (más arriba o más abajo) o según un criterio acordado previamente (adjudicándose bien la puntuación inferior, bien la superior). Cuando el primer jugador ha lanzado todas sus nueces, contabiliza sus puntos y las retira para que pase el turno al siguiente lanzador. Puede establecerse el número de rondas que se desee.

Otra opción de juego es que una vez que el primer jugador ha tirado sus cinco nueces, no las retire, ni se haga la cuenta inmediatamente, sino que tiren los demás jugadores a continuación para puntuar al final. En esta modalidad hay que estar atento para saber a quién pertenecen las nueces que puntuarán. También puede ocurrir que una nuez desplace la de otro jugador para bien o para mal, es decir, que la saque del dibujo o que la empuje a una subdivisión mayor o menor. En estos casos la puntuación se establece de acuerdo con la posición final de las nueces una vez que todos los jugadores han lanzado. Habrá jugadores que intenten desplazar a propósito alguna nuez del adversario colocada en un lugar de alta puntuación.

También puede establecerse que el primer jugador lance una nuez, el segundo otra y así sucesivamente hasta que todos hayan lanzado las cinco. De este modo es más emocionante ver cómo va subiendo la puntuación y aplicarse a intentar eliminar las buenas posiciones de las nueces del contrario.

3. El uso didáctico de juegos modernos para Latín, Griego y Cultura Clásica

En esta segunda parte del trabajo damos cuenta de una serie de juegos modernos creados con la intención didáctica de servir de vehículo a la enseñanza de aspectos culturales y lingüísticos de Grecia y Roma. La selección obedece al rendimiento práctico que de ellos he obtenido en el aula, sabiendo que existen muchos otros que no he recogido aquí.¹² No tratamos en este apartado los juegos por ordenador o en línea ni los juegos de mesa basados en la estrategia de construir imperios o campañas bélicas de la Antigüedad.

Algunos de estos juegos modernos pueden presentarse agrupados en forma de ludoteca clásica tal como yo mismo he experimentado¹³ o también de modo individual sirviendo a diversos propósitos. El primero y más sencillo es atraer al alumnado a través de juegos atractivos que sin demasiado esfuerzo conseguirán que conozca diversos hechos culturales y lingüísticos. El segundo, más elaborado y eficaz, es integrar algunos juegos en la programación de la materia efectuando algún tipo de evaluación sobre sus contenidos.

3.1. Juegos culturales de intención didáctica

Uno de los primeros juegos que aparecieron en España pensados para la enseñanza de la cultura clásica fue *De Rómulo a Remo*.¹⁴ Se trata de un juego de mesa que toma

¹² Para otros juegos consúltense estos sitios de internet con repositorios de juegos del mundo clásico: <<http://es.scribd.com/collections/2745041/JUEGOS>> y <<http://latinpraves.blogspot.com/2011/01/web-30-en-el-aula-slideshare.html>> [fecha de consulta: 19/7/2012].

¹³ La experiencia está recogida en <<http://fernandolillo.blogspot.com/2008/12/ludoteca-clasica.html>> [fecha de consulta: 19/7/2012].

¹⁴ F. LILLO; J. M. NIETO (1993), Madrid, Ediciones Clásicas.

como modelo el popular «juego de la oca»; pero en su tablero la ficha en vez de saltar de oca a oca, lo hace de Rómulo a Remo. Las casillas contienen ilustraciones de escritores (azul), filósofos (verde), políticos (rosa), personajes mitológicos (amarillo) y monumentos (marrón). Las correspondencias con las casillas del «juego de la oca» se han realizado con gran ingenio: así los dos puentes son aquí el acueducto de Segovia y el puente de Alcántara, y la casilla de la muerte se ha sustituido por las Parcas cortando el hilo de la vida. Las ilustraciones tienen una base documental cuando ha sido posible e incluyen el nombre del personaje o monumento con lo que el alumnado solamente jugando se familiariza con ellos. El juego tiene su aplicación didáctica en el hecho de que pueden hacerse preguntas sobre los personajes o monumentos de las casillas con lo que se adquiere un bagaje cultural importante del que puede dar cuenta en alguna prueba de evaluación.

Un completo juego dedicado a aspectos culturales de Grecia y Roma es *Labyrinthos: el juego de preguntas y respuestas de Cultura Clásica*.¹⁵ Presentado con la calidad a la que nos tiene acostumbrados esta editorial, está inspirado en los juegos tipo *trivial* con un extraordinario y original diseño de tablero de dos recorridos entrelazados. Contiene 450 tarjetas de preguntas y respuestas en torno a seis temas: «Ciencia y Filosofía» (azul), «Historia de Grecia y Roma» (rojo), «Mitología y Religión» (morado), «Deportes y Espectáculos» (naranja), «Literatura griega y latina» (verde) y «Arte» (amarillo). Estas preguntas constituyen un verdadero compendio de lo que todo el mundo debe saber sobre cultura clásica (casi todas las respuestas a las preguntas pueden encontrarse en un manual de Cultura Clásica de 3º de ESO). De cada tema se proponen 75 preguntas de variada dificultad desde la más sencilla como quién es el hermano gemelo de Rómulo hasta las más complejas sobre algún concepto filosófico. Será el profesor el que juzgue cuáles desea que sus alumnos aprendan. Es muy útil para jugar no sólo en Cultura Clásica sino también en las clases de Latín de 4º de ESO, en Latín I y II y en Griego I y II. También puede ser utilizado con aprovechamiento en las aulas universitarias.

Gana el juego el primero que consigue las seis «llaves» del *Labyrinthos*. Cada «llave» se consigue respondiendo correctamente a una pregunta del tema de cada «puerta». Las «puertas» son las casillas de intersección de los dos recorridos. En caso de que deba interrumpirse la partida gana quien más llaves tenga en ese momento.

El *Labyrinthos* tiene dos recorridos entrelazados. El de doble contorno es el recorrido «positivo», por el que se avanza en el sentido de las agujas del reloj, y el otro es el recorrido «negativo», y por él se avanza en sentido contrario. Al comienzo del juego cada jugador situará su ficha en una de las puertas del *Labyrinthos*. Podrán jugar hasta seis jugadores o grupos. Empezará el que más puntuación obtenga con la ruleta y moverá su ficha por el recorrido positivo. Si cae en una casilla de color contestará a la pregunta de ese tema (que le leerá el siguiente jugador, tras coger una tarjeta del color correspondiente) y si su respuesta es correcta seguirá jugando, haciendo girar la ruleta para avanzar su ficha. Si es incorrecta el turno pasará al siguiente jugador. Si cae en una casilla con un amorcillo (angelito con un dado en las manos) volverá a hacer girar la ruleta. Si cae en una casilla con lechuza (sólo disponibles en el recorrido negativo) cogerá una tarjeta de lechuza y podrá utilizar la ruleta otra vez. La lechuza, como símbolo de la sabiduría y de la diosa Atenea, es un «comodín» que el jugador podrá utilizar si falla alguna de las preguntas que se le formulen, (de forma que no pierde el

¹⁵ F. LILLO; M. L. ORTIZ; F. C. UDAONDO; J. M. NIETO (2003), Oviedo, Eureka. <<http://edicionesereka.blogspot.com/>> y <<http://www.muncom.com/edicionesereka>> [fecha de consulta: 19/7/2012].

turno). Cada tarjeta de lechuza sólo puede usarse una vez y un jugador no puede acumular más de tres lechuzas. La lechuza no puede utilizarse en las casillas «puerta».

Cuando un jugador «cae» en una casilla «puerta» del *Labyrinthos* y responde correctamente a la pregunta de su tema, conseguirá la llave de esa puerta y podrá utilizar la ruleta otra vez. Si por el contrario yerra la respuesta, pierde el turno, y al recuperarlo deberá avanzar por el recorrido negativo del *Labyrinthos*. Del recorrido negativo sólo se puede salir cayendo en alguna puerta y respondiendo correctamente a la pregunta correspondiente sin por ello conseguir la llave. (Las llaves sólo se consiguen al llegar a las puertas por el recorrido positivo). El jugador, sin embargo se reincorpora al sentido positivo. En el recorrido negativo el jugador debe responder a las preguntas correspondientes de cada color para avanzar, igual que en el positivo. Cuando un jugador ha conseguido cinco de las seis llaves puede moverse en círculo alrededor del dibujo del tema que le falte, sin necesidad de hacer todo el recorrido positivo hasta caer en la puerta. También, para acelerar el juego, se puede dar esta posibilidad con cuatro llaves conseguidas o incluso tres si los jugadores llegan a ese acuerdo. Si acierta la pregunta de la última puerta que le quede habrá ganado el juego, y si falla perderá el turno, pero seguirá dando vueltas al círculo sin caer en el recorrido negativo. Ejemplo: si a un jugador sólo le falta la llave de «Deportes», girará en círculo alrededor del Discóbolo.

El juego ofrece muchas variantes para hacerlo más fácil o más difícil. Si se quiere disminuir la dificultad del *Labyrinthos* se puede eliminar el recorrido negativo y circular sólo por el positivo, salvo cuando sólo quede una llave por conseguir, en cuyo caso se utilizará parte del recorrido negativo para girar en círculo alrededor del tema que falte. Otro modo de hacer más fácil el juego y potenciar su uso didáctico es jugar con la ayuda de manuales de Cultura Clásica y convenir un tiempo límite para su consulta, posibilitando el juego en grupo. Por el contrario, si se quiere aumentar la dificultad del juego puede acordarse que para conseguir la lechuza debe acertarse la pregunta de su casilla correspondiente. Otra variante es prescindir de la ayuda de las lechuzas. El juego admite también las variantes que los jugadores estimen oportunas al comenzar una nueva partida. Además de su uso en el aula, *Labyrinthos* también puede ser usado para jugar en familia o entre amigos iniciando al público en general en el fascinante mundo clásico.

La mitología es uno de los aspectos más atractivos de la cultura clásica que también ha sido explotado en algunos juegos didácticos. En español contamos con *El juego de la mitología griega*.¹⁶ Con un elegante y sencillo diseño a cargo de Gisela Tozzi el juego tiene como inspiración el clásico sistema del «bingo», pero se han realizado interesantes adiciones para intensificar su contenido didáctico. Contiene un libro de instrucciones, 25 tableros para los jugadores, 50 fichas de datos, un tablero de comprobación y 300 fichas simples.

El objetivo es el aprendizaje de los principales mitos de la mitología griega abarcando dioses, héroes, criaturas, mujeres y zodíaco. El alumnado debe relacionar características de cada dios, héroe, criatura, mujer o signo zodiacal con el nombre correspondiente. De igual modo deberá conocer las historias de cada uno para poder ganar el juego. En el libro de instrucciones se relatan de forma sencilla todas las historias y, por ello, puede servir como pequeño manual básico de mitología. Los jugadores deben completar las cinco columnas atribuidas a dioses, héroes, criaturas, mujeres y zodíaco. Cuando un jugador completa una columna suma un punto siendo posible que cuando se utilizan todos los tableros varios jugadores lo hagan a la vez. Una

¹⁶ F. LILLO REDONET (1999), Madrid, Librería Áurea.

vez que algún jugador ha completado una columna, esta ya no vuelve a utilizarse en esa partida. El ganador es el que más puntos ha obtenido cuando todas las columnas han sido utilizadas.

Su utilización es muy recomendable en Cultura Clásica y en Griego. Se puede jugar antes de conocer los mitos, pero también es posible usarlo como instrumento de repaso de conocimientos. El número de jugadores puede llegar a 25, tantos como tableros, por lo que sirve para que toda la clase juegue a la vez bajo la dirección del profesor que llevara el control en el tablero de comprobación. De todos modos, los docentes pueden modificar las reglas que les parezcan oportunas y adaptarlas a las posibilidades de su alumnado.

Otro juego mitológico es el propuesto por Hernández Morales (2001) basado en el popular concurso «¿Quién quiere ser millonario?» con el título de *Al Olimpo en quince preguntas*.

En lengua inglesa contamos con *By Jove*¹⁷, que ofrece un diseño muy atractivo y basa sus reglas en las del Monopoly. En lugar de propiedades el tablero ofrece héroes que se deben conseguir para enfrentarse a los peligros que también ofrecen las casillas, así como las tradicionales *Potluck* ('vasija de la suerte') y *Oracles* ('oráculos'). El objetivo es ganar dieciséis monedas, haber vencido ocho peligros y haber superado dos recorridos que aparecen en el centro del tablero: uno sobre el minotauro y otro sobre la búsqueda del vello de oro. El juego va acompañado de un librito con las principales historias mitológicas y con las instrucciones.

El juego de cartas *Greek myths and legends*¹⁸ tiene como objetivo que los jugadores consigan las cuatro cartas que relatan un mismo mito siguiendo el conocido proceso de «formar familias». Ofrece 52 cartas que corresponden a 13 mitos distintos, a 4 por mito. Las historias míticas son: *Jason & the Argonauts*, *Voyage of Odysseus*, *Apollo's Island*, *Aphrodite Marries*, *Leda & the Swan*, *Theseus Kills Minotaur*, *Zeus Conquers*, *Heracles' Labors*, *Helen Abducted*, *Rhea's Trickery*, *Athena's City*, *The Afterworld*, *Kidnapped Persephone*. Cada una de las cartas de cada mito tiene un número, una ilustración y un sencillo texto que cuenta la cuarta parte de la historia. El juego sirve también para potenciar el conocimiento de la lengua inglesa.

3.2. Juegos lingüísticos

Entre los juegos lingüísticos de intención didáctica los hay dedicados a trabajar los aspectos de etimología y composición de palabras.

*Étimos*¹⁹ es un juego de etimología y de iniciación al alfabeto y a dieciocho palabras del griego clásico y su influencia en nueve lenguas modernas, con un mínimo de cinco etimologías por palabra y lengua, que hacen un total superior a 900 etimologías que se ofrecen al profesor para fomentar la participación activa. El juego contiene dieciocho cartones de gran tamaño con palabras básicas del griego clásico acompañadas de dibujos que ayudan a deducir su significado. Los cartones tienen utilidades varias, entre ellas la de poder jugar con ellos como si de un bingo se tratara.

El juego *Eco y Narciso. Etimologías grecolatinas del léxico científico, técnico y humanístico*²⁰ consta de un tablero, 400 tarjetas de preguntas y respuestas, ruleta, cubilete, dados y guía didáctica. Su uso sirve, según lo estime el profesor, para la iniciación, consolidación, profundización, refuerzo e incluso para la evaluación del tema

¹⁷ John LACEY (1983), Ann Arbor (MI), Aristoplay Ltd.

¹⁸ *Greek myths and legends (illustrated by Daniela Viecelli)* (1990), Ann Arbor (MI), Aristoplay Ltd.

¹⁹ M. GONZÁLEZ SUÁREZ (2000), Oviedo, Eureka.

²⁰ M. CAPELLÀ SOLER (2002), Oviedo, Eureka.

de etimologías grecolatinas del español. Las 400 tarjetas se reparten en cuatro grupos de cien con un color y características peculiares que otorgan variedad al juego. En las tarjetas rojas debe averiguarse qué étimo se repite dada una serie de palabras y decir, además, el significado de este étimo. Por ejemplo: pentaedro, pentámetro, pentágono, pentagrama. El étimo repetido sería «*pente*» y su significado ‘cinco’. Opcionalmente los jugadores avanzados precisarían si se trata de un étimo griego o latino. En las tarjetas de color verde se consignan preguntas o definiciones con tres opciones. Por ejemplo: ¿Qué es una estomatitis? a) inflamación del estómago, b) inflamación de la mucosa bucal, c) dolencia estomacal. El jugador deberá elegir la opción correcta. Las tarjetas amarillas contienen preguntas sin opciones: ¿Qué odia un misántropo? Al ser humano. Por último las tarjetas azules son definiciones en busca de respuesta: Cualidad de sonar mal: cacofonía. Cada grupo de tarjetas se divide a su vez en diez apartados con los siguientes temas: léxico matemático, léxico experimental, léxico médico, léxico histórico-social, léxico ético-filosófico-religioso, léxico tecnológico, léxico lingüístico-literario-artístico, léxico mitológico, léxico antroponímico, y léxico jurídico al que se añaden latinismos y expresiones latinas. Esto permite jugar con todas las tarjetas o seleccionar un apartado o varios en función del léxico que se quiera trabajar. Este sistema es conveniente para utilizar el juego como iniciación a los diversos campos léxicos de forma gradual. Pueden jugar cuatro jugadores o cuatro grupos de jugadores que tendrán que ir avanzando a lo largo de un vistoso tablero y respondiendo las preguntas cuyo color determina una atractiva ruleta que introduce el factor suerte.

El juego va acompañado de una guía didáctica que da cuenta de su funcionamiento y que también contiene útiles apartados como un completo glosario de étimos griegos y latinos, un breve diccionario mitológico y una breve sección de latinismos y expresiones latinas.

El juego *Ludi at the Circus Maximus*²¹ presenta un atractivo diseño que recrea la planta del Circo Máximo. En la pista las casillas llevan impresos diversos prefijos de la lengua inglesa de origen latino como *inter-*, *trans-*, *multi-*, *uni-*, etc. Las fichas de juego son cuadrigas en cartón con los cuatro colores de los equipos de la antigua Roma: blanco, rojo, azul y verde. Juegan cuatro jugadores cada uno de los cuales debe elegir un color y dar siete vueltas a la pista. Las vueltas se cuentan con huevos o delfines que se sitúan en la espina en el apartado del color correspondiente. Para avanzar por el tablero se utiliza la puntuación de un dado. Cuando se cae en una casilla con un prefijo se debe decir una palabra en inglés que empiece por ese prefijo. Los demás jugadores pueden anotarla en un papel porque si se repite se le penalizará retrocediendo dos casillas. En las metas, el lugar más peligroso en las carreras de cuadrigas reales, se pierden turnos. El juego viene acompañado de un pequeño librito con una lista de vocabulario ordenado por prefijos que se usa como comprobación de que las palabras utilizadas existen realmente, aunque también se puede usar un diccionario. Aunque este material esté en inglés, la mayoría de los prefijos permiten crear palabras en castellano.

Para trabajar las locuciones y frases latinas contamos con el juego de cartas *Veni, vidi, vici. El juego de las locuciones y frases latinas*.²² El juego consta de cinco grupos de veinte cartas cada uno sumando un total de cien cartas. Los cinco grupos están identificados por un color distinto y responden a los siguientes temas: «Frases históricas» (rojo), «Filosofía y Religión» (azul), «Derecho y Economía» (morado), «Educación y Vida Académica» (naranja), «Frases hechas en español de origen grecolatino» (verde). En cada uno de los grupos las cartas están numeradas del 1 al 10 más una letra «a» o «b». En las cartas con la letra «a» aparece en mayúsculas la

²¹ *Ludi at the Circus Maximus* (1989), Macungie (PA), Discere Ltd.

²² F. LILLO REDONET (2005), Madrid, Librería Áurea.

locución, frase latina o frase hecha y debajo, entre corchetes, su traducción o significado. En ocasiones, aparece en cursiva a quién se atribuye la frase en cuestión. En las cartas con la letra «b» aparece en mayúsculas la traducción o significado de la locución, frase latina o frase hecha y debajo, entre corchetes, su equivalente en latín o en el caso de las frases hechas, la que corresponde en castellano.

El juego consiste en formar parejas de cartas «a» y «b», es decir, de las cartas de la locución, frase o frase hecha con las que contienen en mayúsculas su traducción o significado por el clásico procedimiento de pedir la carta que falta a alguno de los otros jugadores. La partida finaliza cuando uno de los jugadores se queda sin cartas. Entonces se contabiliza el número de parejas que tiene cada jugador. El ganador será el que mayor número de parejas tenga.

Para potenciar su uso didáctico, una vez terminada la partida, cada jugador deberá explicar cada una de sus parejas al resto para conseguir tantos puntos como explicaciones satisfactorias haya realizado. Para ello el libro de instrucciones que acompaña a las cartas incluye explicaciones básicas de cada locución, frase latina o frase hecha. Otra posibilidad es utilizar el juego como comprobación del estudio previo de las locuciones, frases latinas y frases hechas.

*Jugando a Latín. La gramática latina en pasatiempos.*²³ Esta obra es el trabajo de un grupo de autores coordinados por Javier Gómez Molero con el propósito de luchar contra «la frialdad y la aridez» con que el estudio de la gramática latina ha sido tratado tradicionalmente. Los autores son conscientes de que en los sucesivos planes de estudio se ha intentado minimizar la importancia de la gramática resaltando la importancia de los aspectos culturales o mitológicos. Sin embargo, la gramática resulta imprescindible para acercarnos a los textos latinos originales y toda ayuda para aliviar la repetición monótona de paradigmas tiene que ser bienvenida. La intención del libro es presentar la gramática como un juego y para ello se hace un recorrido por toda la gramática latina asimilándola a través de distintos pasatiempos tradicionales adaptados a cada ocasión. Los aspectos culturales también se hallan presentes con abundantes referencias históricas, etimológicas, culturales y mitológicas.

La obra consta de 24 unidades didácticas que hacen un recorrido exhaustivo de la gramática latina desde la primera declinación a los verbos deponentes, incluyendo todo tipo de declinaciones, formas verbales (personales y no personales), adjetivos y pronombres. La estructura de cada unidad didáctica consta de un primer punto denominado *Doctrina* en el que se exponen los contenidos gramaticales que se van a tratar acompañados de un vocabulario básico con el que se va a trabajar. A este primer punto sigue el segundo titulado *Lusus* en el que se incluyen los pasatiempos propiamente dichos que versarán sobre la doctrina expuesta. La variedad es asombrosa: sopa de letras (*Litterarum iusculum*), salto del caballo (*Equus salit*), acrósticos (*Acrostichis*), sílabas perdidas (*Syllabae erratae*), cada oveja con su pareja (*Ovis collegam quaerit*), rosa de los vientos (*Aurarum rosa*), letras y números (*Litterae et numeri*), rueda encadenada (*Rota concatenata*), la olla hierve (*Olla fervit*), el monte Parnaso (*Parnassus*) y cambio (*Mutatio*).

Al final del libro aparece un vocabulario con todas las palabras de los ejercicios, así como un solucionario de todos los juegos propuestos. Este amplio material resulta adecuado para cualquier curso de lengua latina sirviendo tanto para sesiones de iniciación como para sesiones de repaso. Los autores apuntan que también puede utilizarse en Cultura Clásica cuando se traten contenidos lingüísticos. En este sentido la

²³ J. GÓMEZ; M. ARREBOLA; A. GONZÁLEZ; R. REYES (1998), Madrid, Ediciones Clásicas.

aplicación, pensamos, debe limitarse a las primeras lecciones por falta de tiempo y sobre todo a aquellos pasatiempos en los que priman los contenidos culturales.

Vestigium: ludus suspectorum es la adaptación a la lengua latina del conocido juego Cluedo en el que los participantes deben descubrir quién es el asesino utilizando el latín para hacer sus investigaciones. Además está ambientado en una típica *domus* romana.²⁴

Bibliografía

- Stefano DE' SIENA (2009), *Il gioco e i giocattoli nel mondo classico. Aspetti ludici della sfera privata*, Modena, Mucchi.
- Stefano DE' SIENA (2010), *Facciamo i giochi dei greci e dei romani*, Modena, Mucchi.
- Saleta DA PONTE (1999), «Jogos e passatempos romanos», *Castrelos*, 12, pp. 141-168.
- Marco FITTÀ (1997), *Giochi e giocattoli nell'antichità*, Milano, Leonardo Arte.
- Cristo F. HERNÁNDEZ MORALES (2001), «Al Olimpo en quince preguntas», *Capsa. Revista de didáctica de lenguas y cultura clásicas*, 2, pp. 113-126.
- Ada JIMENEZ SALES et al. (2005), *Juguem com jugaven les nenes i els nens de Tàrraco*, Tarragona, Camp d'Aprenentatge de la Ciutat de Tarragona.
- Fernando LILLO REDONET (2004), *Ludus. ¿Cómo jugar como los antiguos romanos?*, Madrid, Librería Áurea Clásicos.
- Fernando LILLO REDONET (2006), «Tahúres, jugadores y garitos en la Antigüedad», *Ars vivendi. La buena vida en Grecia y Roma*, Madrid, Delegación de Madrid de la Sociedad Española de Estudios Clásicos, pp. 37-60.
- Anita RIECHE (1994), *So spielten die Alten Römer. Römische Spiele im Archäologischen Park Xanten*, Köln, Rheinland-Verlag.
- Eugenia SALZA PRINA RICOTTI (1995), *Giochi e giocattoli*, Roma, Quasar.

Curriculum

Fernando Lillo Redonet es doctor en Filología Clásica y profesor de latín en el IES San Tomé de Freixeiro (Vigo). Ha impartido numerosos cursos de formación del profesorado así como conferencias en universidades españolas y extranjeras. Ha publicado igualmente libros y artículos científicos y didácticos sobre su disciplina entre los que destacan *Palabras contra el dolor. La consolación filosófica latina de Cicerón a Frontón* (2001), *A viaxe de San Brandán (Nauigatio Sancti Brendani)* (2004), *Ludus. ¿Cómo jugar como los antiguos romanos?* (2004), *El cine de romanos y su aplicación didáctica* (1994), *El cine de tema griego y su aplicación didáctica* (1997) y *Héroes de Grecia y Roma en la pantalla* (2010). Su último libro es *Gladiadores, mito y realidad* (2011). Es colaborador habitual de *Historia National Geographic*, revista en la que ha publicado artículos y reseñas sobre el mundo griego y romano.

²⁴ <<http://lingualatina-orberg.blogspot.com/2010/12/vestigium-ludus-suspectorum.html>> [fecha de consulta: 19/7/2012].